

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dari beberapa mata pelajaran yang disajikan pada Sekolah Dasar, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi sistem dalam melatih penalarannya. Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Depdiknas,2006:109).

Menurut Sukayati (2003: 17), ada beberapa kesulitan yang dialami oleh kebanyakan siswa kelas 4 SD dalam memahami konsep pecahan pada pembelajaran matematika antara lain: (a) sulit memahami makna pecahan, (b) sulit memahami pecahan senilai dan menyederhanakan pecahan, (c) sulit untuk membandingkan serta mengurutkan pecahan, (d) sulit mengoperasikan hitung pecahan, (e) sulit merubah bentuk pecahan ke bentuk lain yang berbeda, (f) sulit menerapkan konsep pecahan dalam soal cerita. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan data obsevasi yang saya lakukan pada siswa kelas 4 SD Negeri Dukuh 03 Kota Salatiga, Siswa menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit, menjemukan atau membosankan, Guru kurang variatif dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran matematika, dan penggunaan media yang kurang pada saat kegiatan belajar mengajar terjadi, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Standar Ketuntasan Minimum untuk mata pelajaran matematika pada SD Negeri Dukuh 03 Kota Salatiga adalah 65. Berikut ini data hasil peneliti cantumkan berdasrkan hasil observasi dikelas 4 berdasarkan hasil ulangan :

Tabel 1.1
Hasil Tes Pra Siklus Matematika Pada Siswa kelas 4 SDN Dukuh 03
Semester II Tahun Pelajaran 2015-2016

Ketuntasan	kkm	frekuensi	persentase(%)
tuntas	≥ 65	11	42
Tidak tuntas	< 65	15	58
Jumlah siswa	26		

Sumber. Data Primer

Berdasarkan tabel tersebut, dari 26 siswa diketahui (42 %) atau 11 siswa sudah mendapatkan nilai diatas KKM sedangkan 15 siswa atau (58 %) masih di bawah KKM. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui jumlah siswa yang sudah mencapai KKM dan yang masih berada di bawah KKM. Beranjak dari permasalahan tersebut, salah satu alternatif yang akan penulis lakukan dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran RME (*Realistic Mathematics Education*).

Realistic Mathematics Education adalah pendekatan pengajaran yang bertitik tolak pada hal-hal yang ‘real’ bagi siswa, lebih menekankan pada keterampilan ‘*procces of doing mathematic*’, siswa dituntut untuk bisa berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri (*‘student inveting* ‘ sebagai kebalikan dari *‘teacher telling*’) sehingga siswa dapat menggunakan matematika itu untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kelompok. Pada pendekatan ini peran guru tak lebih dari seorang fasilitator, moderator atau evaluator, begitu juga sebaliknya siswa yang dituntut untuk berfikir, mengkomunikasikan, melatih nuansa demokrasi dengan menghargai pendapat orang lain.

Berdasarkan identifikasi masalah pembelajaran yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka peneliti menjadi tertarik untuk mengajukan topik kajian, dimana topik ini sekaligus menjadi pembatas bagi peneliti atau titik fokus untuk melakukan penelitian ini. Dengan demikian batasan atau topik yang diajukan melalui penelitian ini adalah: Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe RME (*Realistic Mathematics Education*) Pada Siswa Kelas 4 SD Negeri Dukuh 03 Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang timbul dalam proses pembelajaran matematika diantaranya, siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran matematika, siswa juga merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran kurang menarik. Pembelajaran hanya terpusat pada guru (*teacher center*), sehingga siswa kurang mengalami pengalaman sendiri dalam belajar dan cenderung pasif.

1.3 Pemecahan Masalah

Analisa masalah dilakukan dengan memperhatikan beberapa identifikasi masalah, baik dari siswa maupun oleh guru. Hasil analisa masalah pembelajaran yang perlu di ungkap adalah: Penggunaan metode pembelajaran dan penggunaan media yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Penyampaian materi dapat menggunakan metode yang tepat sesuai dengan kompetensi dasar yang akan disampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa akan meningkat jika guru juga senantiasa menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi juga penggunaan alat peraga yang tepat dalam suatu pembelajaran di kelas dan selalu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berangkat dari batasan masalah yang diajukan, maka rumusan masalah penelitian adalah: Apakah model pembelajaran RME (*Realistic Mathematics Education*) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SDN Dukuh 03 semester II tahun pelajaran 2015/2016.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas 4 SDN Dukuh 03 semester II tahun ajaran 2015/2016, dengan menggunakan pembelajaran RME (*Realistic Mathematics Education*).

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian merupakan kegiatan mengungkap fakta. Dengan menggunakan prosedur yang terstruktur dan sistematis. Hasilnya kemudian menjadi rujukan bagi bidang keilmuan dimana penelitian ini diangkat. Dalam hal ini adalah ilmu pendidikan, dan juga menjadi rujukan atau memiliki manfaat bagi para praktisi atau kepada institusi dimana penelitian ini diajukan. Berdasarkan pengertian tersebut maka penelitian seharusnya memiliki manfaat dalam dua ranah yaitu:

1.6.1 Teoritis

Pada ranah teoritis, penelitian ini dapat memberikan masukan untuk melakukan kajian-kajian teoritis ilmu pendidikan, secara khusus dalam menemukan solusi teoritis mengenai model pembelajaran yang aktif, tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik.

1.6.2 Praktis

1. Bagi institusi yaitu sekolah

Penelitian ini memberikan masukan untuk menjadikan metode pembelajaran RME (*Realistik Mathematics Education*) sebagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran yang diajarkan khususnya pada mata pelajaran matematika, demi hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Memberikan masukan pada guru tentang menerapkan model pendidikan yang tepat demi mendorong munculnya motivasi belajar siswa, secara khusus pada mata pelajaran matematika.

3. Bagi siswa

Agar siswa menjadi aktif, bebas dari tekanan dan mengalami saat-saat menyenangkan dalam belajar, agar dapat meningkatkan hasil belajarnya.

4. Peneliti selanjutnya

Model pembelajaran ini dapat memberikan masukan untuk diterapkan dalam pengajaran yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai pengajar dikemudian hari nanti.